Алмазная стрела

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Джеки Кассада, Рик Чиллот, Стивен Дипеза, Мэттью Макфарланд, Джон Ньюман и Малькольм Шеппард

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Этан Скемп

Редактор: Scribendi.com

Креативный директор: Ричард Томас

Производственный менеджер: Мэтт Милбергер

Арт-директор: Эйлин Э. Майлс

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: Брайан Лебланк, Винс Локк, Джастин Норман, Ричард Томас и “Imaginary Friends Studios”.

Передняя обложка: Абрар Аджмаль

Глава первая:
Дым далёких костров

Никто не может убегать вечно. Иногда нужно встать на своей земле и достать оружие.

Бойцы Алмазной стрелы доводят этот принцип до абсолютного предела. Возможно, магия больше подходит для созидания, чем разрушения, но за тысячелетия существования атлантического Пентакля враги собрались вокруг каждого клочка земли, представляющего для него интерес. Враги сидят на севере, юге, востоке и западе. Они проникают в души и разумы. Они калечат тела и накладывают проклятия. Магия может быть созидательной силой, однако порой ей нужно стать инструментом возмездия.

Ещё во времена Атлантиды, когда искатели знаний из числа первых магов совершали опасные экспедиции в окрестные земли или астральные царства, члены зарождающегося ордена воинов – тогда известного как *Унгула Драконис*, Драконий коготь – сопровождали их в каждой рискованной вылазке. Тогда же их начали метафорически уподоблять стрелам: точным и быстрым, готовым поразить врага даже на самой далёкой дистанции.

После предательства Экзархов бойцы Алмазной стрелы незамедлительно начали собирать новые войска на дальних берегах океана, разделяющего Атлантиду и остальной мир. Планируя нанести удар строителям Небесной лестницы, орден сделал первый шаг на пути, по которому он идёт до сих пор: пути к обрушению Лестницы.

Увы, тогда это оказалось сделать гораздо легче, чем теперь. В те далёкие годы Лестница находилась в земной реальности, и её можно было разрушить физически. Теперь Алмазной стреле приходится сражаться с метафорической Лестницей: последствиями тиранического правления Экзархов.

Падение

Решение о нападении на берега родной Атлантиды и разрушении Небесной лестницы было принято не в одночасье. Прикрытые мощными заклинаниями, бойцы Алмазной стрелы долгое время собирались с силами и готовили нападение. Не все из них знали, что именно они будут делать, когда окажутся на захваченной территории, а те, кто знал, всё ещё сомневались в правильности своего решения. Так или иначе, в одну из ночей целая армия самых преданных воинов Драконьего когтя высадилась на берег Атлантиды под покровом тьмы и защитной магии.

К своему удивлению, вокруг Города Пробуждённых они обнаружили не такую мощную систему защиты, как можно было ожидать. Казалось, Экзархи просто забыли о мире у себя под ногами. Они были целиком захвачены собственной экспедицией в мир Высших царств. Возможно, кто-то из них и видел, что в Атлантиду вернулись изгнанники, однако им было всё равно.

Многие полководцы Драконьего когтя решили остаться на земле, чтобы сломить последних служителей Экзархов. Конечно, им пришлось пожертвовать шансом обрести славу в сражении на небесах, однако у них были две не менее важные две цели: убить оставшихся на земле предателей и отвлечь внимание вражеских заклинателей от небольшой группы воинов, поднимающихся по Небесной лестнице.

Небесная лестница

Мало кто из современных магов действительно понимает, что представляла собой Небесная лестница. Но редкие эрудиты Алмазной стрелы всё ещё помнят, что это сооружение выходило за рамки всех коннотаций слова “лестница”, каким мы его знаем сегодня. Для того, чтобы построить лестницу, маги сплели Пространство, Дух, Время и Сущность воедино, фактически создав универсальный портал через прошлое, настоящее, будущее, физическое и астральное.

Небесная лестница начинались как спиралевидное образование, по которому бойцы действительно начинали подниматься в физическом смысле слова, переставляя ноги с одной ступени на другую – однако вскоре их путешествие начинало приобретать характер внутреннего изменения перспективы, как если бы двигались не они, а воспринимаемый ими мир. Материя не просто сплеталась с Сущностью: твердь и Мана фактически становились единым целым.

Кто-то рассказывает, что Битва за Лестницу длилась несколько дней. Другие утверждают, что всё решилось несколькими сильными ударами. Третьи ссылаются на отсутствие времени в Высшем царстве и говорят, что битва была скорее абстрактной концепцией противостояния, чем событием со своим началом и концом. Даже сами бойцы Алмазной стрелы не помнят, какой была эта схватка – а это заставляет предположить, что человеческий разум и не был предназначен для запоминания подобной информации.

В сущности, Алмазная стрела забыла даже имена тех героев, которые поднялись по Лестнице, чтобы примкнуть к Оракулам в их небесном сражении. Тем не менее, многие идеологи ордена видят в этом забвении не упущение, а достоинство. По их мнению, из-за этой исторической анонимности у магов всего мира складывается правильное впечатление, что любой маг мог участвовать в этой битве. Среди Пробуждённых не было и не будет избранных. *Каждый* может подняться по Лестнице и попытаться сбросить Экзархов на землю.

Так или иначе, в какой-то момент сражения за Атлантиду бойцы, оставшиеся на земле, увидели, как Небесная лестница содрогнулась и замерла. На мгновение весь мир застыл на месте. Птицы буквально повисли в воздухе. Люди закаменели со вскинутыми мечами или раскрытыми ртами. Сердца перестали биться. И в этот момент Пробуждённые по всему миру поняли, что Вселенная изменилась навеки.

Когда затонула Атлантида?

По необъяснимым причинам маги не способны определить время и место существования Атлантиды, даже используя заклинания Времени и Пространства. Тем не менее, многие Спящие учёные приводят вполне убедительные доказательства того факта, что “Атлантидой” почти наверняка был остров Тира – нынешний Санторини, – а “уничтожением Атлантиды” стало извержение вулкана между 1550 г. и 1517 г. до нашей эры.

Многие Пробуждённые соглашаются с этим предположением, добавляя, что оно справедливо в отношении *Падшего мира*. Атлантида существовала вне этой реальности. Её гибель нашла своё воплощение в извержении вулкана, однако это был именно отзвук падения Лестницы – не сама гибель Атлантиды.

После падения

Бегство Алмазной стрелы с гибнущей Атлантиды могло быть трагедией для самого ордена – но для зарождающихся смертных цивилизаций оно стало благословением. Алмазная стрела ворвалась в историю древнего мира с точностью современной ракеты. В отличие от Мистериума и Стражей вуали, пожелавших скрыться от Падшего мира, бойцы Алмазной стрелы (иногда называющие себя буквально *Алмазными стрелами*) приняли непосредственное участие в построении нового мира. Само собой, большей частью их роль ограничивалась отражением нападений и завоеванием чужих земель, однако впервые со времён атлантического расцвета орден чувствовал себя на своём месте.

Первая битва при Мегиддо, 1457 г. до н.э.: Это сражение произошло между армией фараона Тутмоса III и объединёнными силами Северной Сирии и Палестины. Алмазные стрелы видели в Египте растущую империю, которая со временем смогла бы навести порядок и стабильность во всём мире.

Едва ли можно назвать случайным тот факт, что именно в этой битве впервые в истории человечества был использовал композитный лук. Египетская армия разгромила своих врагов, хотя их предводители и нашли убежище в стенах города Мегиддо.

Кроме того, эта битва известна тем, что по её окончании было составлен первый письменный отчёт о числе погибших. В некотором смысле это положило начало письменной военной истории.

Ведическая Индия, 1500-500 до н.э.: Хотя Алмазная стрела и не несёт непосредственной ответственности за создание священных текстов (Вед) или стратификацию индийского общества на четыре различные касты, эти маги оказали неоспоримое влияние на развитие ранней индийской культуры, в частности – привив воинам принципы чести и справедливости.

Увы, с появлением буддизма бойцам Алмазной стрелы впервые пришлось столкнуться с философией, которая была настолько несовместима с их собственной, что многим из них пришлось даже покинуть края, ставшие родными.

Военный период династии Чжоу, конец I тысячелетия до н.э.: В конце правления династии Чжоу Алмазные стрелы приняли участие в разработке и применении многих технологических достижений, которые оставались новинкой для всего мира на протяжении ещё нескольких столетий. Хотя враждующие народы в конечном счёте воссоединились при династии Цинь, на протяжении всего военного периода Алмазные стрелы служили активными консультантами местных правителей и неприметными наблюдателями, зачастую просто скрываясь в каждом уголке китайского общества и понемногу меняя ход войны в желаемом направлении.

Кампания Юлия Цезаря: Рим послужил атлантическим магам верой и правдой. Для Серебряной лестницы он стал первой крупной империей, которая могла похвастаться почти тем же уровнем влияния на окружающий мир, что и Атлантида в годы её расцвета. Стражи вуали тоже нередко стремились повлиять на римских политиков, хотя и с другими целями. Мистагоги Мистериума сплетали и разрушали новые культы. Что касается воинов Драконьего когтя, то эти маги работали в первую очередь с римской армией.

Историки из числа Пробуждённых до сих пор спорят, знал ли Цезарь о наличии магов в своих отрядах, однако он проводил свои походы на галлов с такой железной уверенностью, что он вполне мог быть осведомлён о магической поддержке со стороны Алмазной стрелы.

Бойцы, которые приняли участие в двух экспедициях Цезаря в Британию в 55 и 54 гг. до нашей эры, наткнулись на целые культы друидов. Многие из них сражались с этими заклинателями вместе со своими соратниками по легиону, однако некоторые увидели в друидах свою истинную семью и примкнули к ним.

Стрелы света в Тёмные века: В длительный период войн, вошедший в историю человечества под неформальным наименованием “тёмные века”, Алмазные стрелы в каком-то смысле оберегали Спящих от самоуничтожения. Римская империя, в которой бойцы Унгула Драконис видели одного из возможных наследников Атлантиды, пала под натиском варваров. Индия, по их мнению, обратилась к “беззубому пафицизму”, Китай занимался собственными проблемами, а европейские короли и князья пытались захватить побольше земель друг у друга.

Одним из немногих светлых моментов в этот период стало образование империи Карла Великого. Стоит заметить, что маги Алмазной стрелы до сих пор спорят с Серебряной лестницей, не был ли император франков магом, а если был – то входил ли он в ряды бойцов Унгула Драконис или теархов Серебряной лестницы. Мнений в поддержку той или иной теории существует целая масса. Доказательств, разумеется, куда меньше.

Расцвет ислама, 632–732 гг.: После смерти Магомета в 632 г. арабы начали распространять свою веру по окрестным землям. Многие маги Алмазной стрелы были в первых рядах этого священного воинства, однако время от времени они с удивлением обнаруживали среди иноверцев таких же достойных воинов Драконьего когтя. Со

временем эти конфликты смягчились, приняв форму осторожного, а затем и открытого сотрудничества с обменом мистическими знаниями и военными заклинаниями.

Феодальная Япония: По мере того как самураи эволюционировали из простых враждующих кланов в сословие воинов и защитников, маги Алмазной стрелы начали проявлять всё больший интерес к их учениям и философии. Хотя мало кто из современных магов до сих пор пользуется катанами, Япония до сих пор остаётся одной из немногих стран (или даже *культур*), оказавших неоспоримое влияние на традиции современных Унгула Драконис.

Крестовые походы, 1097–1291 гг.: Первые три похода достигли священных земель, но так и не сделали их частью христианского мира. Четвёртый окончился серьёзным ударом по Константинополю. Маги Алмазной стрелы считают это уроком истории. Если не понимать природу конфликта и не осознавать своих ограничений наряду с возможностями, результат противостояния может оказаться поистине непредсказуем.

Возрождение и Просвещение: Историки Унгула Драконис вспоминают эти эпохи с большой любовью, поскольку именно тогда, на территории Франции и Италии, возникли первые кодексы дуэлянтов и романтизированные представления о рыцарской чести. С другой стороны, тогда же по всему миру начали появляться первые крупные *организации* наёмников, среди которых, к стыду Унгула Драконис, встречались и представители их ордена.

Открытие Америки: В отличие от многих других европейцев, маги Алмазной стрелы надеялись увидеть в Америке новую Атлантиду. Их надежды укрепляло и то, что по прибытии на континент они обнаружили сразу несколько цивилизаций, практиковавших ритуальные войны и воспринимавших *смерть* как естественную часть *жизни*. Уважение к этим цивилизациям чувствуется в культуре американских членов Унгула Драконис и по сей день. В частности, некоторые из них до сих пор практикуют ацтекскую традицию *тлачтли*, под которой подразумевается спортивная игра (напоминающая современный футбол). Как правило, с одной стороны выступают воины Алмазной стрелы, в то время как с другой – пленённые ими враги. Если победа остаётся за пленниками, их отпускают. Если они проигрывают, их приносят в жертву богам. Подробнее о культуре мезоамериканских магов можно прочитать в книге **Shadows of Mexico**.

Войны и революции: Если раньше цивилизации Спящих сражались за идеалы веры или ради простого выживания, то восемнадцатое и девятнадцатое столетия вошли в историю как периоды войн против империализма, капитализма, социализма, фашизма и других политико-экономических режимов. Как всегда, Унгула Драконис играли значительную роль в каждой из таких войн, развивая свои познания в сфере физического, политического и магического конфликта.

Глобальные войны: Пожалуй, среди всех атлантических орденов Унгула Драконис сильнее всего изменились с наступлением первых же десятилетий двадцатого века. Ужасы Первой и в особенности Второй мировой войны изменили саму суть конфликта. Теперь человечество сражалось не за отдельные регионы. Отныне войны стали вестись между целыми блоками государств, и ставкой в этих сражениях было существование *наций*, если даже не всего мира.

Стратегам Алмазной стрелы пришлось наконец признать, что война стала делом идеологии и технологий – а уже во вторую очередь вопросом силы и навыков. Это открытие приобрело и более тёмную стороноу. Вместо того чтобы избегать самой мысли о применении запрещённых видов оружия наподобие ядерных бомб и химического вооружения, члены Алмазной стрелы начали изучать их в надежде, что это позволит им отразить *любую* атаку – или даже воспользоваться таким оружием самостоятельно.

Это положение дел сохраняется и сегодня.

Глава вторая:
Бриллиантовый путь

Философия ордена, широко известная как Бриллиантовый путь, прославляет в первую очередь действие – но призывает совершать каждое действие *осмысленно*. Метафорически эту философию описывают через концепцию пяти пальцев. Каждому “пальцу” приписываются определённые тезисы, связанные с природой конфликта и магии. Кроме того, с каждым пальцем связаны определённые выводы.

Выражаясь простым языком, если “пальцу” соответствует лишь определённое наблюдение о природе мироздания, то выводы показывают, что человек может сделать, исходя из этих наблюдений.

Стоит заметить, что в разных культах Бриллиантовый путь называют по-разному. Некоторым магам он может быть известен как Алмазное странствие или Адамантовая тропа. Атлантическое название этой практики не поддаётся точному переводу на современные языки и означает одновременно “Неувядающую мудрость” и “Сияние бури”.

Первый палец:
Жизнь – это война

Мир живёт конфликтом. Алмазная стрела изучает сущность конфликта, а значит – и сущность всей жизни.

Выводы: Чем сильнее вам сопротивляются, тем более важным делом вы занимаетесь. Если вы прилагаете силу к чему-то, что не оказывает сопротивления, вы расходуете её впустую. Без стратегии сила бессмысленна.

Второй палец:
Просветление – это честь

Честь всегда обладала огромным значением для Алмазной стрелы. Каждый боец должен служить великой цели. Каждый приносит одну или несколько клятв, которых он будет придерживаться на каждом шагу по своему Бриллиантовому пути. Воины Алмазной стрелы рассказывают легенды о членах своего ордена, которые даже возвращались из мёртвых, чтобы сдержать принесённую некогда клятву или наказать тех, кто нарушил обещание, данное им самим.

Выводы: Обещайте лишь то, что вы хотели бы услышать и от других. Когда вы даёте клятву, ваши слова и мысли не должны расходиться. Репутация – это ваше истинное имя.

Третий палец:
Адаптация – это сила

Конфликт царит в любой сфере. Даже бизнесмен захватывает внимание и кошельки покупателей, а врач борется с болезнью за жизнь пациента. Боец Алмазной стрелы должен уметь адаптироваться. Чем больше он знает, тем лучше.

Выводы: Обучайтесь всему и избавляйтесь от предпочтений. Готовьтесь умереть в любой день. Знайте, что в любой момент вам может понадобиться отправиться на другой континент, сменить имя, личную биографию, если даже не пол и национальность, и взяться за новую работу. Помните о последствиях своих заклинаний и умейте адаптироваться к любым результатам – положительным и отрицательным, включая Парадокс.

Четвёртый палец:
Высшее сокрыто в каждом

Каждый маг обрёл свою силу потому, что соприкоснулся с Высшим миром и получил его частицу.

Выводы: Берегите свой разум, тело и душу. Очищайте себя от грязи – физической и духовной.

Пятый палец:
Служение – это господство

У настоящего воина нет амбиций – есть только долг. Он не думает о том, чего хочет. Он делает то, что нужно.

Выводы: Служите идеалам, а не их последователям. Избегайте власти: трон – это темница для воина. Всегда будьте готовы к смене командира.

Арêте

Жизнь в соответствии с этими пятью принципами бойцы Алмазной стрелы называют “арêте”. На греческом “арêте” означает *превосходство*. В частности, это слово обладает тем же лингвистическим корнем, что и имя бога войны Ареса. Однако маги Алмазной стрелы используют этот термин не как горделивое напоминание о своём превосходстве над окружающими, а как мудрое предостережение от потери самодисциплины. Только держа себя в узде и следуя долгу вместо своих желаний, воин способен достичь совершенства и превосходства – своего *арêте*.

Боевые искусства

Маги Алмазной стрелы понимают войну не только в буквальном значении, но и метафорически. В конце концов, как гласит первый принцип их Бриллиантового пути, вся жизнь – это война. Среди них хватает военных историков, теоретиков и учёных. Тем не менее, подавляющее большинство членов ордена занимаются физическими тренировками хотя бы время от времени. Многие посвящают этому всю свою жизнь.

Это означает, что с игромеханической точки зрения маги Алмазной стрелы получают доступ практически к любым боевым Преимуществам, которые приводились в книгах по Миру Тьмы. Ниже приведены только несколько уникальных: вы вправе использовать и любые другие.

Боевой стиль:
Захват (от • до ••••)

Требования: Сила ••, Ловкость •••, Выносливость ••• и Рукопашный бой ••

Растяжение (•): Если противник пытается вырваться из захвата или пересилить героя, вычтите из его проверки Силу *или* Ловкость протагониста плюс ещё один дайс.

Бросок (••): Заключив оппонента в захват, персонаж бросает его на землю. При желании он может либо упасть одновременно с ним, либо остаться на ногах.

Удушение (•••): Каждый раунд удушения налагает растущий штраф -1 на любые действия противника. Если этот штраф превышает Выносливость жертвы, удушение начинает наносить летальный урон в размере успехов, полученных при проверке Силы + Рукопашного боя.

Удержание (••••): Противник не может даже *попытаться* вырваться или совершить другое физическое действие, не получив очка летального урона. Кроме того, если персонаж сам хочет нанести урон обездвиженному противнику, первый успех при проверке Силы + Рукопашного боя наносит летальный урон (остальные успехи наносят тупой).

Боевой стиль:
Копьё и штык (от • до ••••)

Этот боевой стиль можно использовать как с обычным копьём, так и со штыком, установленным на винтовку.

Обратите внимание, что копьё используется двумя руками и наносит +3 очка летального урона, при этом повышая Защиту бойца на +1 уровень при сражении с невооружённым противником. Оно обладает стоимостью • и Размером 4.

Требования: Сила •••, Ловкость ••, Холодное оружие •••

• Ожидание: Персонаж выставляет копьё перед собой и водит остриём по воздуху, поджидая нападение врага. Если на него нападает противник, оружие которого уступает по Размеру копью протагониста (обычно 4), герой атакует первым в обход Инициативы.

•• Тычок: При использовании копья боец перекидывает девятки.

••• Удар и блок: Персонаж повышает свою Защиту на +2, но получает штраф -2 к ближайшей атаке. В отличие от аналогичных эффектов из других Боевых стилей, Удар и блок не мешает герою перемещаться с полной Скоростью.

•••• Пронзание: Боец переходит в безрассудную атаку, утрачивая Защиту, но получая бонус в размере своей Силы или Холодного оружия (в зависимости от того, что *выше*). Он не приобретает стандартных +2 дайсов за безрассудную атаку. Если он наносит урон, превышающий Размер жертвы, оружие застревает в теле врага. После этого герой (или сам противник) должен пройти проверку Силы + Холодного оружия: в случае успеха копьё удаётся вынуть, а жертва получает ещё один уровень летального урона. Более того, если жертвой оказывается вампир и копьё застревает в его теле, считается, что древко поразило сердце чудовища.

Боевой стиль: Алмазная рука
(от • до •••••)

Требования: Пять очков в других Боевых стилях (по меньшей мере один из которых должен обладать уровнем •••), Пробуждённый, Любая Аркана •, Статус в Алмазной стреле ••

Гром (•): Выберите Аркану, на которой вы будете сосредотачиваться в ходе обучения этому стилю. Если в ходе сражения противник защищает себя заклинанием, созданным на основе этой Арканы, вы игнорируете очко подобной брони.

Алмаз (••): Вложив очко Воли, персонаж наделяет себя способностью перераспределять мощь своего магического щита до конца сцены. В этом случае он повышает свою колдовскую броню на +1 или +2 очка против одной атаки, но понижает её на соответствующее число очков против всех остальных атак в текущем раунде.

Звезда (•••): Вложив очко Воли, персонаж может совершить любое физическое действие и одновременно сотворить заклинание на основе своей Арканы со штрафом -1.

Кровь (••••): Потратив пункт Воли, персонаж может наполнить своё тело разрушительной магической вибрацией. Это наносит ему аггравированный урон в любом размере по его выбору (с максимальным значением, равным его Решительности). Взамен он получает соответствующее количество дайсов к любым магическим проверкам в этом раунде. Если он пойдёт дальше и сделает этот урон *постоянным* (неисцеляемым), магические проверки в этом раунде будут проходить с бонусом снова-девять.

Бездна (•••••): Когда персонаж накладывает заклинания своей избранной Арканы путём физического контакта (например, через захват противника), он не рискует вызовом Парадокса.

Лидерство

Несмотря на принципы “трон – это темница для воина” и “всегда будьте готовы к смене командира”, бойцы Алмазной стрелы понимают важность умелого руководства. И хотя некоторые из них предпочитают жизнь свободного ронина, не признающего над собой

никаких авторитетов, большинство понимают, что с практической точки зрения каждому из их кабалов нужен командир.

Вот несколько ключевых видов иерархии, которую часто вырабатывают группы Алмазной стрелы.

Рыцарь и оруженосец: Каждый маг приносит определённую клятву другому, иногда даже состоящему в другом кабале. В трудные времена маги призывают на помощь всех, кто поклялся поддерживать их в борьбе с противником. В результате сразу несколько кабалов объединяются и выступают против врагов одного из них.

Военное командование: В некоторых городах кабалы Алмазной стрелы действуют по принципу автономных отрядов, которые время от времени собираются в единую армию под командованием общепризнанного предводителя.

Солдаты: Иногда бойцы Алмазной стрелы отдают бразды правления магам из других орденов, выполняя их приказы и участвуя в схватках, которые они считают необходимыми.

Ячейки: В других местах Алмазная стрела вообще прекращает совместную работу, вместо этого рассыпаясь на полностью независимые ячейки. Даже если врагам удаётся захватить в плен один кабал Драконьего когтя, пленники не сумеют ничего рассказать о своих товарищах из других ячеек.

Стрелы на троне

С политической точки зрения в большинстве Консилиумов Алмазная стрела играет пассивную роль. Члены ордена ограничиваются принесением – и принятием! – нескольких клятв, появляясь на местной политической арене только в том случае, если это затрагивает их собственные операции. Иными словами, в большинстве точек земного шара Консилиумы управляют местным сообществом магов без постоянных оглядок на воинов Алмазной стрелы.

Тем не менее, иногда происходит обратное: руководство Алмазной стрелы начинает столь активную – а подчас и агрессивную – политику в городе, что другим магам остаётся лишь согласиться с их взглядами или даже освободить кресла Советников и Иерарха.

Орден испытаний

Алмазные стрелы беспрерывно испытывают друг друга. Даже в периоды затишья между сражениями с Истребителями и Жрецами престола они находят время схлестнуться друг с другом в праздничном испытании, поединке чести или ритуальном состязании. В тех редких случаях, когда Стрелы занимают в Консилиуме активную политическую позицию, на эти праздники и испытания они приглашают и представителей других орденов.

Игры

Члены Алмазной стрелы постоянно испытывают свою силу в спортивных и магических играх. Самыми известными считаются три Большие игры:

• **КСН:** Название этой игры происходит от русского термина “Комитет по специальному исследованию”, которым в 1955 г. была названа правительственная организация, втайне проводившая исследование психических возможностей человека. Само собой, в деятельности этой организации активно участвовали и советские члены Алмазной стрелы. В последние десятилетия это название используется уже для обозначения грандиозной игры, которую проводят маги Санкт-Петербурга, а иногда и других городов мира. В ходе игры маги состязаются в способности защищаться от телепатических сил, управления разумом и экстрасенсорной слежки.

• **Четвёртые пифийские игры:** Соревнование, сочетающее элементы древнего спорта и современных игр. Маги Алмазной стрелы приглашают на это мероприятие представителей других орденов даже тогда, когда находятся не у власти (другие игры

Алмазной стрелы в такой политической обстановке считаются более элитарными и закрытыми). Во многих городах мира Четвёртые пифийские игры приравниваются к “магическим Олимпийским играм”.

• **Конгоюмидзи Энбу:** Японская спортивная традиция, призывающая соревноваться в конной стрельбе из лука, каллиграфии, рукопашном бою и сражениях на мечах.

Путь воителя

Некоторые члены Унгула Драконис, как всё ещё называют себя отдельные маги Алмазной стрелы, следуют принципу *Муша шугио* – японского кодекса, призывающего воина не привязываться в одному дому или группе людей. Такие маги всегда готовы сорваться с места и отправиться в далёкий путь, иногда даже зная, что они больше никогда не вернутся обратно.

Клятвы

Клятвы Алмазной стрелы построены лишь на одном главном принципе: когда воин приносит такую клятву, его слова и мысли не должны расходиться друг с другом. Поэтому бойцы Унгула Драконис не любят сложных и витиеватых клятв. Воину достаточно просто озвучить, чего он хочет добиться своим служением. После этого он может приступить к исполнению своей клятвы.

Неочевидный для других магов факт заключается в том, что когда бойцы Алмазной стрелы приносят клятву служения кому-либо из Пробуждённых, в действительности они клянутся служить идеалам, которые воплощает их сюзерен. Если он когда-либо изменится, боец будет волен отказаться от служения. В частности, далеко не один воин Алмазной стрелы отказывался выполнять приказы Иерарха даже после того, как клялся ему в верности, объясняя это тем, что глава Консилиума больше не является Иерархом “по своему духу”.

Вместе с тем, время от времени маги Алмазной стрелы приносят магические клятвы. С игровой точки зрения эти клятвы отражаются в виде соответствующего Преимущества.

Преимущество:
Клятва (от • до •••••)

Требования: Пробуждённый, Алмазная стрела

Эффект: С игромеханической точки зрения каждая клятва Алмазной стрелы оценивается в пунктах. Каждый уровень этого Преимущества позволяет магу поддерживать один пункт такой клятвы.

Принеся клятву, маг получает запас пунктов, равный уровню клятвы. Очки этого Преимущества тратятся на различные эффекты по выбору самого игрока. Они восстанавливаются к началу следующей сессии. Конкретные эффекты Преимущества зависят от характера клятвы.

Если персонаж приносят клятву в ходе игры, он должен потратить пункт Маны и провести 16 часов за ритуальной медитацией.

Нарушение клятвы наносит магу очко летального урона, исцелить которое можно только колдовскими средствами, и забирает у него очко Воли. Эти эффекты повторяются каждые 24 часа на протяжении нескольких раз, точное число которых равно уровню нарушенной клятвы +1.

Клятва верности

Маг обязуется служить конкретному индивиду или носителю определённого титула (например, Иерарху, Советнику или Князю вампиров). Он должен сообщить этому индивиду (или обладателю этого титула) о своём решении принести клятву.

За каждое очко стоимости этой клятвы персонаж может:

• Понизить штраф на сотворение симпатических заклинаний, связанных с хозяином мага, на 2 очка.

• Добавить +1 дайс к проверке своего сюзерена, если тот выполняет действие, которое с лёгкостью мог бы выполнить сам персонаж.

• Добавить +1 дайс к собственным действиям, когда маг выступает от лица сюзерена.

Уровень клятвы: Если маг предлагает мирную службу, не ставящую его жизнь под угрозу, уровень клятвы не изменяется. Клятва рискнуть жизнью в случае крайней необходимости повышает уровень клятвы (а соответственно, и запас расходуемых очков), на +1. Клятва умереть за своего господина по первому его слову добавляет +2 очка.

Если маг приносит клятву верности не конкретному индивиду, а его идеалам, уровень клятвы не изменяется. Если маг обязуется служить только текущему носителю определённого титула, уровень повышается на одно очко. Наконец, если маг клянётся служить конкретному индивиду вне зависимости от его титула *или* любым носителям определённого титула вне зависимости от их личности, уровень клятвы повышается сразу на два очка.

Служба

Маг приносит клятву выполнять определённые действия от лица всего Консилиума. Один будет охранять местные Источники. Другой – защищать детей от сверхъестественных угроз.

За каждое очко стоимости этой клятвы персонаж может:

• Восстановить очко Маны, затраченное в интересах службы.

• Получить до окончания сцены Преимущество *Таинственность*.

• Понизить штрафы к Навыкам или Атрибутам на соответствующее число.

Уровень клятвы: Служба, требующая постоянной занятости, повышает уровень клятвы на +2 очка. Регулярная служба (требующая выполнения одной задачи за игровую сессию) повышает уровень на +1. Служба, требующая участия мага лишь изредка, не изменяет уровня клятвы. Равным образом, маг получает +1 “расходуемое очко”, если служба регулярно требует каких-либо проверок, или +2 очка, если она ставит под угрозу его жизнь.

Миссия

Маг обязуется выполнить определённое действие. В древние времена бойцы Драконьего когтя исследовали руины и убивали чудовищ. Сегодня их услугами чаще пользуются те, кто хотел бы отомстить опасному врагу или обзавестись артефактом из дальних земель.

За каждое очко стоимости этой клятвы персонаж может:

• Понизить штраф к импровизированным заклинаниям на соответствующее число.

• Смягчить очко летального урон до тупого.

• Устранить штрафы за раны или автоматически проверку на потерю сознания в этом раунде.

Уровень клятвы: Маг получает сразу +3 очка клятвы, если миссия кажется самоубийственной или практически невыполнимой. Если выполнить её будет сложно, но всё же возможно, маг получит только +2 очка. Наконец, если для выполнения клятвы магу нужно просто пожертвовать личным временем, он получает +1 очко.

Схизмы и ереси

Абсолютный пацифизм

Члены Алмазной стрелы могут уважать добродетель, но не беззубость. Они знают, что ожидает магов, исповедующих пацифизм перед лицом надвигающейся угрозы. Некоторые из них соглашаются, что пацифизм может подходить некоторым группам магов – в частности, представителям определённых Наследий и даже орденов, – но не Алмазным стрелам.

Когда членам ордена становится известно о бойцах, потерявших желание сражаться, их приводят к самому уважаемому представителю Унгула Драконис, а по возможности – к Алмазному пророку. По традиции, этот маг наносит отступникам две пощёчины – таких лёгких, что это должно было бы оскорбить настоящего воина. Затем он велит другим представителям ордена отвести отступников – так называемых *Виданти,* то есть "презренных" – на местное кладбище, поскольку они уже мертвы. Если после этого Виданти решают вернуться, их охотно принимают обратно в орден. Страх и сомнения знакомы многим членам Стрелы, а потому никто не считает Виданти неисправимыми.

Безнравственность

Хотя Алмазная стрела и не следует определённым нравственным кодексам, они знают, что маг, сошедший с пути Мудрости или даже обычной Нравственности, быстро превращается в проблему для всего общества Пробуждённых. Хуже всего то, что иногда такие маги встречают друг друга и образуют своего рода банды наёмников из числа Пробуждённых. Мало кого колдуны из Алмазной стрелы ненавидят больше, чем этих разбойников и убийц.

Предательство

Высшим преступлением для заклинателей их Алмазной стрелы всегда оставалось предательство. Всего они выделяют четыре основных вида предательства: сделки с созданиями из Бездны, помощь Экзархам в войне с Пробуждёнными, борьба с Алмазной стрелой изнутри и совершение преступлений против отдельных представителей ордена без уважительной причины. По мнению большинства магов Алмазной стрелы, такие предатели заслуживают *по меньшей мере* смерти.

Звания и должности

Коготь (Статус 0): Согласно доктрине ордена, ни один Коготь не должен действовать в одиночку. Эти маги проходят обучение под крылом более опытных членов ордена и готовится принять более важное участие в деятельности Алмазной стрелы.

Знаменосец (Статус •): Этим званием обладает представитель кабала, занимающийся обеспечением безопасности для своих товарищей. Как правило, от него реже требуется участие в других видах деятельности ордена, однако в случае опасности именно Знаменосец должен определить стратегию поведения кабала.

По традиции, Знаменосец всегда носит при себе оружие и символ своего кабала, будь это атлантическая руна, геральдика современного Пентакля или тотем определённой религии.

Вне зависимости от того, стал ли персонаж Знаменосцем, Статус • наделяет его общим званием *неофита* (в разных кабалах и городах этот термин может меняться на *новичка, рядового, солдата, сквайра, рекрута* или *кадета*).

Первый коготь (Статус ••): Первый коготь занимает должность офицера, управляющего крупным кабалом. Он несёт полную ответственность за поведение магов под своим командованием. Некоторые маги получают это звание, даже не становясь перед этим Знаменосцами.

Вне зависимости от того, стал ли персонаж Первым когтем, Статус •• наделяет его общим званием *фамулуса*, хотя распространены также звания *рыцаря, офицера, сержанта, воина* и *адъютанта*.

Молниеносец (Статус •••): Этот маг специализируется на выполнении чрезвычайно сложных операций и устранении неординарных врагов. Если другие бойцы Алмазной стрелы напоминают полицейских, то Молниеносцев нетрудно сравнить со Спецназом. Тем не менее, среди них хватает и археологов, и учёных, и специалистов по заключению колдовских сделок – поэтому не сосредотачивайтесь на аналогии со Спецназом слишком сильно.

Алмазный пророк (Статус ••••+): В идеальном случае Алмазный пророк возглавляет любое крупное собрание ордена. Тем не менее, такое случается редко. Как правило, у Пробуждённого, занимающего эту должность, не находится достаточно времени, чтобы следить за деятельностью всех членов ордена одновременно.

Требования к магу, носящему этот титул, перечислены ещё в древних писаниях Драконьего когтя. Алмазный пророк должен обладать высшими познаниями по меньшей мере в двух Арканах (то есть обладать пятым уровнем этих характеристик). Он должен быть опытным стратегом и полководцем и обладать обширными знаниями в социальных сферах.

Само собой, мало кто соответствует этим требованиям. Поэтому большинство Алмазных пророков получают это звание раньше, чем заслуживают его по-настоящему (хотя это приносит им и значительно меньше уважения). Многие обладают пятым уровнем только в одной Аркане или даже ограничиваются четвёртым уровнем в нескольких. Конечно, они всё равно остаются одними из самых опытных магов в окрестностях, однако идеал мага-поэта-воина-философа воплощают лишь единицы из них.

Большинство Иерархов из других орденов обращаются к Алмазным пророкам всегда, когда дело доходит до войн и насилия, но более скептически относятся к их советам по более деликатным вопросам.

Вне зависимости от того, считается ли маг Алмазным пророком, Статус ••••+ наделяет мага общим званием *магистра*. Среди другим наименований отдельного упоминания заслуживают *генерал, капо, дом, босс, мастер, вождь* и *сенсей*.

Боевой стресс

Магистр – даже не ставший Алмазным пророком – считается не только полководцем, но и духовным наставником, который всегда может объяснить более слабым бойцам, как справиться с тяготами войны. Опираясь на первый же принцип Алмазной стрелы, гласящий, что вся жизнь – это война, магистр должен найти слова, способные убедить даже самого усталого воина продолжить борьбу с врагами Пентакля.

На внутриигровом уровне это означает, что игрок, получивший роль магистра, всегда должен быть готов произнести речь в духе: "*Сегодня ты убил человека. Я знаю, как это бывает. Сначала ты годами тренируешься, привыкая к мысли, что ты готов к настоящей схватке – а потом оказываешься в бою, и всё идёт кувырком. А потом ты кого-то убиваешь – и поначалу этому радуешься. Затем всё стихает, и ты начинаешь ненавидеть себя. Даже не за то, что кого-то убил, а за то, что почувствовал радость. Ты спрашиваешь себя, должно ли так быть. Имел ли ты право радоваться чьей-то смерти? Сынок, я был там с тобой. Я не собираюсь уверять тебя в том, что дальше будет легче. Не будет. Но важно не то, что кто-то умер, а то, что кто-то выжил. И этот кто-то – ты сам. Ты радовался не смерти врага, а тому, что ты заслужил своё право на ещё один день в этом мире. И это хорошее чувство*".

Роли Путей

Акантус

Эти волшебники часто странствуют за пределы города и играют вспомогательные (но от этого не менее важные) роли среди героев Алмазной стрелы. Они **дуэлянты**, бросающие вызов лидерам других кабалов. Они **мастера адаптации**, побеждающие врагов, совершая действия, которые не могли предсказать даже их собственные товарищи. Они **диверсанты**, не столько создающие для врагов проблемы, сколько усугубляющие уже существующие слабости. Они **разведчики**, стремящиеся узнать о противнике как можно больше, выдав ему как можно меньше сведений о себе. Они **стратегические провидцы**, предсказывающие, когда и как следует нанести удар.

Мастигос

Колдуны, идущие по Пути Бичевания, могут похвастаться званием самых практичных Стрел. Они **аналитики**, изучающие мотивы и потенциальные действия противника. Они **снайперы**, направляющие пули и даже буквальные стрелы в цель при помощи манипулирования Пространством. Они **исполнители планов**, делающие всё, чтобы решить текущие задачи, доверяя видение глобальной картины другим Пробуждённым. Они **дознаватели** и **теоретики**, создающие эффективную тактику на основе свежеполученной информации.

Морос

Стрелы из Стигии фокусируются на материальных ценностях. Они **оружейники**, приказывающие стали выдерживать удары врагов. Они **финансисты**, приобретающие свои богатства благодаря знанию о загробных сокровищах – или простых тайниках, о которых не помнит никто из живущих, но о которых всё ещё могут рассказать привидения. Они **убийцы**, **историки** и **археологи**. Но что важнее всего, они **могильщики**, налаживающие связь с погибшими Стрелами или разыскивающие их личные артефакты.

Обримос

Едва ли кому-нибудь нужно объяснять, насколько важен для Драконьего когтя образ фанатика и крестоносца, искренне убеждённого в том, что он несёт свет неверным, даже если сжимает в руке окровавленный меч. Жрецы Обримос подходят Алмазной стреле, как хорошо подогнанная перчатка подходит руке.

Они **энергетики**, повышающие эффективность союзников в схватке. Свет ослепляет противников. Тьма укутывает шпионов. Пули пробивают вражескую броню, а броня останавливает удары противников.

Они **знатоки боевых искусств**, полагающиеся на внутреннюю энергию и психическое сосредоточение вместо грубой силы. Они – **живое оружие**, обрушивающее на противника силу рассвирепевшей стихии. Они **тактические иллюзионисты** и **владыки природы**, знающие, что люди не просто так постоянно говорят о погоде: от неё зависит добрая четверть победы на поле боя.

Тирсус

Шаманы Алмазной стрелы понимают, что принцип “жизнь – это война” всегда можно перевернуть, справедливо заметив, что “война – это жизнь”. Духи живут повсюду, и они способны перевесить чашу весов в любом – даже самое безнадёжном – сражении. А если навстречу магам не идут духи войны, самое время заключить сделку с самой Войной.

В сражении Тирсус воплощают идеал “боевых магов”. Они **дрессировщики духов**, знающие имена всех хищников Тени. Они **атлеты**, использующие спортивные и боевые навыки даже тогда, когда им не удаётся наложить на противника вредоносное заклинание. Они **лазутчики**, сливающиеся с толпой в стане врага и постепенно меняющие вокруг него

Тень. Они **следопыты** и **хранители Тени**, которые выслеживают враждебных духов на своей территории прежде, чем недруг успеет заключить с ними сделку.

Традиции и обряды

Ниже описаны распространённые занятия, которые большинство членов Алмазной стрелы используют в качестве таинств для восстановления Маны.

Если Рассказчик хочет повысить роль таких традиционных занятий в игре, он может предоставить +1 дайс к сотворению заклинаний, связанных с этой деятельностью или её символикой. Кроме того, при встрече с другими членами ордена персонаж, активно участвующий в такой деятельности, может получить сразу два дайса к Социальным проверкам.

Итак, среди членов Алмазной стрелы особой популярностью пользуются:

- Спорт и военные игры
- Ритуальное очищение
- Принесение новых клятв
- Физическая тренировка
- Освоение боевых искусств
- Совершение действий, укрепляющих связь между членами ордена (наподобие чествования своего учителя)
- Следование рыцарским принципам
- Укрепление духа и веры (вроде медитации в храме, посвящённом богу войны)
- Обряды посвящения
- Выполнение служебных заданий (если маг состоит в полиции или особых отрядах)

Глава третья:
Фракции и Наследия

В то время как члены Алмазной стрелы всегда оставались главным военным орденом атлантического Пентакля, назвать его единой организацией было бы непростительным преувеличением.

Чёрная башня

Я принёс свою клятву. Здесь больше нечего обсуждать.

Среди самых известных реликвий ордена особое место занимают осколки табличек, которые – по убеждению самих представителей Чёрной башни – некогда использовались в первой академии Унгула Драконис. Вырезанные из чёрного базальта, эти таблички отмечены символом шпиля, высящегося над другими сооружениями Атлантиды. Таблички содержат текст, призывающий магов охранять свой остров от чужаков. Увы, составителям этих текстов не было известно, что великую империю Пробуждённых развалит не иноземное вторжение, а высокомерие горстки первосвященников и князей внутри самой Атлантиды. Хранители этих табличек убеждены, что в этом и состоит величайшая уязвимость всех магов. Они постоянно ищут противников во внешнем мире, в то время как им следовало бы почаще смотреть в зеркало на самих себя.

Убеждения: Преданность благородному делу укрепляет дух. Служение другим магам делает воина ближе к Оракулам.

Политика: Последователи этой философии достаточно многочисленны, чтобы регулярно встречаться в Консилиумах Пробуждённых. Тем не менее, они участвуют в политической деятельности магов едва ли не реже, чем прочие представители их ордена. Когда Чёрная башня всё-таки добивается важного места в Консилиуме, её члены организуют защиту нескольких ключевых мест, людей или принципов во всём местном сообществе Пробуждённых. Фактически они приносят клятву оберегать всё и всех, кто входит в совершенно конкретный список. Остальное их не интересует. При этом они ожидают, что другие маги также принесут клятву защищать эти принципы или места. В зависимости от обстановки, жизнь в таком Консилиуме может быть как довольно простой, так и невыносимой.

Организация: При достаточной численности бойцы Чёрной башни образуют структуры, напоминающие рыцарские ордены. Ими правят лишь несколько уважаемых воинов, которые регулярно направляют своих подданных на выполнение грандиозных миссий. Тем не менее, во многих местах членов этой фракции оказывается слишком мало, чтобы они смогли объединиться в хоть сколько-нибудь заметное политическое движение.

Совет драконов

Посмотри на эти отчёты.

Похоже, Жрецы престола только прикидываются, что они покинули Магнолия-Хилл.

Дракон летает высоко в небе – стоит ли удивляться тому, что он всё видит? Эта фракция Унгула Драконис состоит из стратегов, тактиков и философов, которые не торопятся рисковать своей жизнью ради борьбы с каждым новым противником – всех не победить, – вместо этого сосредотачиваясь на выработке самой оптимальной политики для развития своего Консилиума.

Убеждения: Воин должен быть философом. Он должен понимать, что поступки, которые кажутся справедливыми сейчас, но приведут к неприятным последствиям в дальнейшем. Вместо этого он должен сосредоточиться на совершении действий, которые принесут благо всему человечеству в обозримом – или даже необозримом – будущем.

Политика: Когда Совету Драконов удаётся получить в свои руки власть над Консилиумом, его представители назначают каждого местного мага на определённую

должность. С этого момента каждый начинает выполнять совершенно конкретную задачу. Выполнив её, он получает новую. Со стороны (и даже изнутри) это может напоминать тиранию, однако назвать такую политику неэффективной было бы непростительным обманом.

Организация: В отличие от других фракций Алмазной стрелы, Совет Драконов активно участвует в политике местных заклинателей и старается занимать среди них побольше места.

Тигель

Нам некогда ждать подкрепление! Иерарх в плену у этих мерзавцев! Кто со мной?

Настоящему воину нечего скрывать. Он не должен прятаться и прорабатывать тактики. Он должен обнажить оружие и наброситься на противника при первой возможности – или даже быстрее.

Убеждения: Героизм прокладывает дорогу в Высший мир. Лучшая защита – это нападение.

Политика: Хотя эти воители добиваются видного места в Консилиуме куда чаще, чем можно подумать, они привыкли сколачивать вокруг себя своего рода культы личности, где их слушают не из практических соображений, а из-за любви к их подвигам. Не стоит и говорить, что такие культы – или даже Консилиумы – нередко разваливаются из-за опрометчивых действий всё тех же “героев”, которые некогда и подняли их на борьбу с противником.

Организация: Представители Тигля стремятся к личной славе, а потому редко собираются в крупные формирования. Чаще всего они действуют на уровне одного-двух кабалов или даже поодиночке, жертвуя эффективностью ради поиска личных достижений.

Культы

Описанные выше фракции представляют собой лишь глобальные разновидности Алмазной стрелы. Подобно тому как эти фракции отражают идеалы всего ордена на региональном уровне, философию самих фракций могут по-своему интерпретировать (или даже искажать) отдельные культы.

Ниже приведены только три локальных примера. Не бойтесь придумывать свои собственные!

Чёрная башня: Длань судьбы

В 1720 году американский кабал Алмазной стрелы, называющий себя Федератами, наткнулся на заброшенный храм, который его представители приняли за руины святилища, выстроенного первыми беженцами Атлантиды. С тех пор кабал пытается выстроить собственный вариант Небесной лестницы, ведущий в Высшие царства. Он обзавёлся поддержкой двух теархов и поклялся защищать их ценой своей жизни, чтобы дать им время найти путь в Высший мир и стать новыми Оракулами.

Совет Драконов: Бриллиантовая корона

Представители этого кабала знают о принципе “трон – это темница для воина”, однако воспринимают его только как запрет на формирования привычки к правлению. Они стоят за спиной современных правителей, заставляя их предпринимать действия, выгодные Пробуждённым. Когда придёт время, они используют всё своё политическое давление, чтобы облегчить магам по всему миру войну со Жрецами престола и другими прихвостнями Экзархов.

Тигель: Восставшие

Нет легенды красивее, чем сказание о героях, восставших против несправедливости и погибших за свои идеалы. Члены этого культа хотят только одного: найти свою смерть в

борьбе за великие принципы. Сущность самих идеалов и принципов не играет реальной роли. Важно лишь то, как представители культа покинут этот мир.

Наследия

Пробуждённый гамбит

Когда-нибудь ты скажешь мне спасибо

Маги по всему миру предупреждают друг друга не пытаться насильно Пробудить смертных, чтобы не рисковать созданием Парадокса или Истребителя. Но когда маги, впоследствии ставшие Пробуждённым гамбитом, впервые услышали это предостережение, они задали только один вопрос: *Так Спящих можно разбудить?*

Члены Пробуждённого гамбита посвятили себя созданию новых магов. Перед началом очередной операции они в подробностях изучают личность и распорядок дня Спящего. Они узнают о его недостатках и слабостях. Они ищут любые уловки, которые он может использовать для решение затруднительных ситуаций. И наконец, когда они убеждаются в том, что хорошо знают жертву, начинается самое главное: они ставят Спящего в положение, в котором он рискует умереть.

Разумеется, по-настоящему человеку ничто не грозит. Ему только кажется, что он обречён на гибель или провал, сопоставимый с гибелью его личности. Члены Наследия ждут в тенях, готовые отменить операцию и сотворить пару защитных формул. Само собой, жертва не знает об этой страховке. Она понимает лишь то, что ей предстоит умереть – если только она не сумеет *сотворить чудо*.

Если расчёт заклинателей оправдается, Спящий поддастся отчаянию и прибегнет к единственному способу, гарантирующему его выживание: к магии. Иногда этот способ действительно порождает всего лишь безумного Истребителя. Но иногда он вдыхает жизнь в нового мага – который вполне может стать благодарным членом Наследия.

Родной Путь: Акантус

Прозвище: Отборщики

Ордены: Пробуждённый гамбит считается эксклюзивным Наследием Драконьего когтя, хотя многие члены других орденов проявляют к его деятельности осторожный интерес. Больше всего его философию поддерживают Либертены Свободного совета. И напротив, Стражи вуали редко приемлют методы Отборщиков – вплоть до попыток противодействия их операциям.

Организация: Маги редко готовы идти на риск, с которым Отборщики сталкиваются из месяца в месяц. Тем не менее, провести подобные операции в одиночку практически невозможно. Поэтому в тех городах, в которых члены Наследия встречаются вообще, они собираются в группы от двух до нескольких Пробуждённых.

Примеры таинств: Длительная медитация. Общение с незнакомцами. Попытка подтолкнуть смертного к ценной деятельности. Преподавание. Учреждение встречи между Пробуждёнными, будь это кокус, форум или турнир. Проведение Магической дуэли. Планирование нового Пробуждения. Наблюдение за толпой.

Достижения

Первое Достижение: Прохожий

Требования: Гнозис 3, Судьба 2, Разум 2 (Ключевая), Время 2, Эмпатия 2

Персонаж может запланировать сотворение нескольких заклинаний заранее. В этом случае он проходит проверки на сотворение заклинаний и вносит все необходимые расходы, почти буквально активируя сразу несколько заклятий на будущее. Тем не менее, эти эффекты вступают в силу только в пределах четырёх часов (по усмотрению самого персонажа).

Таким образом, маг способен заготовить сразу несколько заклинаний и затем обрушить их на жертву в пределах одного раунда. Максимальное число заклинаний равно его Гнозису.

Второе Достижение:
Вербовка

Требования: Гнозис 5, Разум 3

Маг вызывает у жертвы всплеск определённых эмоций. Эти эмоции должны хотя бы приблизительно соответствовать обстановке: например, персонаж не сможет вызвать порыв вдохновения у жертвы ограбления.

Для активации этой силы он вкладывает очко Маны. Если он пытается повлиять на сверхъестественное существо, он также проходит проверку Манипулирования + Убеждения + Разума – Решительности + Гнзиса оппонента.

Альтернативный подход: Время 3

Маг получает способность, дублирующую заклинание Времени третьего уровня *Зыбучие пески*. Если маг пытается отмотать время к последнему действию несколько раз, стоимость заклинания повышается на 1 очко Маны за каждое использование. Например, второй раз отмотать время к прошлому действию можно за 2 очка Маны, а третий – за 3.

Третье Достижение:
Длительное планирование

Требования: Гнозис 7, Разум 4

Маг способен совершать до четырёх нефизических действий. Например, он может продумывать речь, запоминать текст, прокладывать маршрут через город и вслушиваться в звук приближающейся машины, не испытывая проблем с исполнением каждого из этих действий.

В бою он всегда получает максимальную Инициативу (не проходя никаких проверок), использует Защиту от огнестрельного оружия и не понижает Защиту в зависимости от количества нападающих.

Альтернативный подход: Время 4

Вложив очко Маны и сделав бросок на Интеллект + Сообразительность + Время, игрок может назвать несколько предполагаемых действий, которые его персонаж может совершить в ближайшем будущем, и предсказать, к чему они приведут. Последнее означает, что Рассказчик должен описать результат действия ещё прежде, чем игрок согласится их совершить. Если магу не нравится то, что он увидел, он может отказаться от выполнения действия. Всего игрок может назвать число действий, равное своему Времени.

Увы, порой магу не удаётся остановиться вовремя. За каждое названное действие игрок должен сделать бросок на Решительность + Самообладание. В случае провала он выполняет его, даже если не собирался.

Братство демонического ветра

Ты быстр и опытен, но этого недостаточно.
Молись своим богам. Скоро ты с ними увидишься.

Всё началось в первые десятилетия семнадцатого века, когда среди японских магов появился тот, кого позже прозвали Стервятником. Судя по всему, он был преступником и наёмным убийцей ещё до своего Пробуждения. Обретя магические способности, он продолжил использовать их для выполнения заказных убийств.

Наследие, которое он создал спустя какое-то время после своего Пробуждения, посвятило себя искусству внезапного нападения. Вооружённые традиционными мечами, эти воины, именующие себя *оникадзе*, сражаются не за свои идеалы, а за идеалы богатых людей – в расчёте на их благодарность. Конечно, некоторые видят определённую романтику в жизни ронина, защищающего угнетённых и не служащего никому, кроме себя самого, однако большинство ведут жизнь наёмников, выполняющих заказы Спящих, Консилиума и даже чудовищ.

Родной Путь или орден: Мастигос или Алмазная стрела

Прозвище: Затаившиеся

Организация: Братство демонического ветра поддерживает связи лишь между учеником и учителем. Создание более тесных контактов было бы попросту непрактичным.

Примеры таинств: Медитация. Продолжение своей деятельности вопреки ранам или болезням. Изучение боевых искусств. Чтение или написание военной литературы. Ритуальная починка брони и оружия.

Достижения

Первое Достижение: Янаги ни кадзе

Требования: Гнозис 3, Пространство 1, Время 2 (Ключевая), Холодное оружие 2, Стремительное выхватывание (Холодное оружие)

Маг получает аналоги заклинаний *Временные скачки* (Время 2) и *Всевидение* (Пространство 1).

Второе Достижение: Тацеи ни бузеи

Требования: Гнозис 5, Время 3

В качестве пассивного действия маг может активировать заклинание 3 уровня *Стремительность* до начала следующего раунда.

Альтернативный подход: Пространство 3

Маг способен дублировать заклинание *Удар по воздуху* (третий уровень Пространства). Он всё так же обязан вкладывать по очку Маны за каждый удар.

Третье Достижение: Акума но кен

Требования: Гнозис 7, Время 4

Эта способность дублирует заклинание Времени 4 уровня *Прошлое в настоящем.* Для её активации игрок проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Времени против Самообладания + Гнозиса жертвы. Вложив очко воли, маг получает возможность использовать эту силу в качестве пассивного действия.

Альтернативный подход: Пространство 4

Вложив очко Маны, персонаж может телепортироваться в любую точку, которую видит собственными глазами.

Плотоядные

Беги-беги, служитель Экзархов. Сегодня ты просто двуногая пища.

Атлантические драконы вошли в мифологию современных магов как мудрые и благородные существа. Однако в своей основе дракон воплощает образ голодного чудища. Во многих языках мира слово “дракон” обладает теми же корнями, что и “дьявол”.

Плотоядные считают себя наследниками драконов – если угодно, *истинными* наследниками. Они знают, что они ещё не стали самими драконами, а потому не торопятся вести себя по-настоящему иначе, чем Спящие или маги. Однако они принимают свою роль как потомков великих чудовищ прошлого. И они наводят ужас на врагов Атлантиды, загоняя их в норы подобно животным и поедая их плоть.

Родной Путь или орден: Тирсус или Алмазная стрела

Прозвище: Людоеды

Организация: Людоеды ведут себя как первобытный воинский культ. Более старые члены Наследия пользуются уважением из-за своей мудрости – кроме того, если они дожили до своих лет при такой рискованной деятельности, это кое-что говорит об их навыках выживания. Молодых, в свою очередь, ценят за их энергию и находчивость. Какими бы жуткими Плотоядные ни казались окружающим, друг к другу они относятся как к буквальным членам семьи.

Примеры таинств: Создание фетишей из костей и других частей тела. Приготовление человеческой плоти для употребления в пищу. Ритуальный пост. Наблюдение за животным, пожирающим человека. Изучение ритуальных и охотничьих практик древних каннибалистических культов.

Достижения

Первое Достижение: Маскировка голода

Требования: Гнозис 3, Смерть 2 (Ключевая), Жизнь 1, Выживание 2

Персонаж способен продублировать заклинание Смерти 2 *Погребальная маска* с бесконечной длительностью, а также силой, равной знанию Смерти самого мага. Кроме того, он получает аналог заклинания Жизни 1 уровня *Взгляд лекаря*, при активации которого он приобретает автоматические успехи в размере своего знания Жизни.

Второе Достижение: Жизнь поедает жизнь

Требования: Гнозис 5, Смерть 3

Персонаж может использовать аналог заклинания Смерти 3 уровня *Духовный каннибализм*, но только на самых свежих телах (с момента смерти покойного должно пройти не больше минут, чем у него было очков Выносливости).

Альтернативный подход: Жизнь 3

Вместо восстановления Маны или очков Воли при пожирании трупов маг может устранять урон. Вне зависимости от вида урона, он устраняет по одному очку за каждый пункт Размера покойного.

Третье Достижение: Сладкое спасение

Требования: Гнозис 7, Смерть 4

При заключении противника в захват персонаж может наложить на него заклинание Смерти 4 *Гнилая плоть* (что требует проверки Силы + Рукопашного боя + Смерти – Защиты противника). Каждое очко урона, нанесённое им при такой атаке, считается очком Размера поглощённой плоти (что позволяет использовать это Достижение в связке с предыдущим). Урон от подобной атаки считается летальным на четвёртом уровне Смерти и аггравированным на пятом.

Альтернативный подход: Жизнь 4

За каждое очко съеденного Размера маг способен добавить себе по очку Силы или Выносливости на ближайший час.

Избранные заклинания

Подношения

В дополнение к магическим инструментам, описанным в основной книге правил **Mage: the Awakening**, маги Алмазной стрелы иногда используют особые виды оружия или совершают уникальные действия, повышающие эффективность их магии. Ниже приведены только несколько примеров подобных действий и инструментов. Каждое из них добавляет +1 дайс к проверкам сотворения *продолжительных* заклинаний.

Смерть: Оружие деда, воевавшего во Второй мировой.

Судьба: Игральные кости римских легионеров. Металлическая фляжка, защитившая хозяина от смерти, когда противник попытался вонзить в него нож.

Энергия: Взрывчатка, сконструированная из деталей, собранных после разных военных конфликтов последнего столетия.

Жизнь: Шкура львицы, которую Спящий убил обычным ножом.

Материя: Уничтожение артефакта или кирпича из стен Трои.

Разум: Чтение атлантических текстов о военной стратегии.

Сущность: Череп древнего мага.

Пространство: Использование стратегической карты Наполеона.

Дух: Ритуальная броня или эфемерный меч, которым маг сумел ранить акамота.

Время: Часы известного генерала.

Автономный зомби
(Смерть ••• + Материя •••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны за каждого зомби

Создав зомби, маг определяет минимально допустимый для него уровень Здоровья. Как только Здоровье покойника падает ниже этого уровня, зомби начинает искать ближайшие источники мяса (предпочтительно мёртвого). Поедание плоти занимает по пять минут за каждое очко Размера, однако устраняет соответствующее количество урона (например, поедание человеческого тела Размером 5 займёт 25 минут, но устранит пять очков урона).

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Самодостаточным зомби** (Внушительность + Оккультизм + Смерть).

Прочные нити
(Судьба ••• + Разум •• + Сущность ••)

Даже когда враги пытаются ослабить везение протагониста, играя с его Судьбой, он всё равно продолжает “случайно” попадать во врагов рикошетящими снарядами и ему всегда удаётся найти подходящее оружие даже в тёмной подворотне – конечно, благодаря слепой удаче.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Каждый успех, полученный при сотворении этого заклинания, повышает на +1 сумму успехов, которую необходимо набрать противнику для манипулирования Судьбой мага.

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Ослеплением трёх сестёр** (Сообразительность + Оккультизм + Судьба).

Подавление огня
(Энергия •• + Смерть ••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**, хотя потенциально может вызвать у Спящих Неверие.

В течение этой сцены процесс горения в зоне действия заклинания просто не начинается. Никто не способен выстрелить из пистолета, включить свет или завести

машину. Заклинания, связанные с воспламенением, должны преодолеть силу этого эффекта по количеству успехов.

Энергия третьего уровня позволяет тушить этим заклинанием даже существующие источники пламени (а не только предотвращать дальнейшее возгорание).

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Помехой для Прометея** (Внушительность + Оккультизм или Наука + Энергия).

Энергоудар
(Энергия •••)

Длительность: один раунд

Заклинание считается **грубым** и **направленным** (то есть маг должен метнуть его в жертву подобно снаряду).

Каждый успех наносит жертве урон. По умолчанию он считается тупым на третьем уровне Энергии и летальным – на четвёртом. На пятом уровне персонаж может вложить очко Маны и сделать урон аггравированным.

Звериные рефлексы
(Жизнь ••• + Разум •••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Защита мага возрастает до уровня его Ловкости или Сообразительности – в зависимости от того, что *выше*.

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Варварской пляской** (Сообразительность + Знание животных + Жизнь).

Хватка природы
(Жизнь •••)

Действие: мгновенное сопротивление против Самообладания + Гнозиса жертвы

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

Трава обхватывает лодыжки противника, а деревья наклоняются, чтобы опутать его ветвями. Каждый успех понижает Скорость жертвы на -2.

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Зайцем в клетке** (Сообразительность + Наука + Жизнь).

Ускоренное лечение
(Жизнь ••••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

До окончания сцены персонаж может вкладывать по очку Маны для устранения одного очка тупого и летального урона.

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Боль – это иллюзия** (Выносливость + Медицина + Жизнь).

Милитаризация
(Материя ••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг превращает любой объект в удобное оружие. До окончания сцены боец не будет получать штраф -1 за использование импровизированного оружия, а рейтинг урона такого

предмета будет рассчитываться по наивысшему уровню его Прочности или Размера (вместо низшего).

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Во всеоружии** (Решительность + Ремесло + Материя).

Защита от стресса
(Разум ••• + Дух •••)

Вопреки мифологизированным историям, война никогда не была приключением или игрой. Война – это ад, посреди которого солдаты вынуждены выбирать между долгом, нравственностью и собственным выживанием.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Индивид, на которого маг накладывает это заклинание, не проходит проверок дегенерации до конца сцены (или дольше, если маг продлевает этот эффект). По окончании действия заклинания он проходит только одну проверку дегенерации, соответствующую самому тяжёлому преступлению, которое он совершал – если таковое имело место. Если маг продлевал эффект заклинания, человек проходит по одной проверке за каждую сцену, на протяжении которого действовало заклятье.

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Каменным сердцем** (Решительность + Запугивание + Разум).

Скептицизм
(Разум ••••)

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг заставляет Спящих относиться к любым проявлениям магии с особой подозрительностью. Проверки на возникновение Парадокса в присутствии Спящих проходят с бонусом снова-девять, а скрытые, но *подозрительные* заклинания Рассказчик может назначить грубыми.

Слишком частое применение этого эффекта может вызвать проверку дегенерации.

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Сбиванием спеси** (Решительность + Оккультизм + Разум).

Благословение телохранителя
(Сущность ••••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности + Гнозиса жертвы

Длительность: один раунд

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг выбирает определённого индивида. Ближайшее заклинание, наложенное на него, мгновенно отрикошетит обратно в самого колдуна. Исключением может стать только заклинание, сила которого превышает силу этой защиты.

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Заземлением** (Сообразительность + Оккультизм + Сущность).

Скорострельность
(Время ••• + Энергия •• + Жизнь •• + Материя ••)

Длительность: один раунд

Заклинание считается **грубым**.

Цена: 1 очко Маны за атаку

Маг наделяет функцией автоматического огня (то есть возможностью стрелять очередями) даже неогнестрельные виды оружия: луки, ножи, топоры и так далее.

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Железным градом** (Ловкость + Атлетика + Дух).

Дупликат
(Время •••••)

Маг заставляет историю повторить саму себя, совершая одно действие сразу два раза подряд.

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны при сотворении заклинания и ещё 1 очко при активации самого эффекта.

Маг совершает определённое действие и накладывает на него это заклинание. История "запоминает" это действие. С этого момента и до конца сцены маг сможет активировать этот эффект, совершив запасённое действие дважды в пределах одного раунда.

Маги Алмазной стрелы называют это заклинание **Автоповтором** (Решительность + Оккультизм + Дух).

Героическое погребение и реликвии

Несмотря на образ "самого прагматичного" ордена среди атлантического Пентакля, члены Алмазной стрелы не могут не романтизировать свою жизнь. Многие из них видят в своей колдовской и воинской деятельности бесконечную череду историй, которые со временем станут героическими преданиями. Всякий раз, когда член Алмазной стрелы погибает, унося с собой жизни врагов, или когда старый воин умирает собственной смертью, но окружающие ещё помнят, как он спас местный Консилиум в одиночку, маги Алмазной стрелы погребают его с особыми почестями.

Прежде всего, они выбирают место, символизирующее его триумф. Это может быть родовая гробница, курган для других великих героев или тот самый участок земли, который он продолжал защищать от врагов, даже получив смертельные раны.

Кроме того, маги хоронят с погибшим героем его реликвии и артефакты.

Поскольку эта традиция тянется ещё с незапамятных времён, иногда даже новичкам удаётся заключить сделку с духами, знающими об одном из множества таких захоронений, или наткнуться на подобную усыпальницу самостоятельно.

Ниже приведён только один – пожалуй, самый неординарный – пример артефакта, который может быть захоронен в подобном месте.

Чёрная красотка
(Артефакт ••••• ••)

Прочность 4, Размер 7, Структура 11

Запас Маны: 13

Этот винтажный мотоцикл из серии "Индиан скаут" появился на свет ещё в 1928 году. Несмотря на то, что большинство мотоциклов серии щеголяли ярко-красной расцветкой, хозяин Чёрной красотки покрасил её густой чёрной краской. Когда владелец умер, Чёрную красотку погребли вместе с ним. Несмотря на это, мотоцикл остаётся в прекрасной форме даже по меркам современного автопрома (Акселерация 44, Безопасная скорость 117, Максимальная скорость 279, Управление 5).

Однако магов он может привлечь не по этой причине. В саму сущность этого раритетного байка погружены заклинания *Язык духов* (позволяющий владельцу общаться с любыми духами в пределах своего чувственного восприятия), *Призрачный щит* (наделяющий мага бронёй от спиритических сил наподобие заклинаний Духа, призрачных Нумина или Даров оборотней; броня равна Духу самого мага) и *Хозяин дорог* (вложив одно очко Маны и сделав бросок на Гнозис + Дух с модификатором, равным силе Завесы в текущей области, персонаж может перейти в Тень на полном ходу).